

PENINGKATAN SIKAP KERJA SAMA DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)

Adinda Azhri Salsabila

Universitas Muhammadiyah Surakarta

adindaazhris@gmail.com

Minsih

Universitas Muhammadiyah Surakarta

min139@ums.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan sikap kerja sama dan hasil belajar matematika siswa kelas II C menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah Kelas II C SDN Sondakan No. 11 Surakarta sebanyak 28 siswa yang terdiri dari 13 laki-laki dan 15 perempuan. Metode penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Metode pengumpulan data pada penelitian ini meliputi: 1) Observasi, 2) Catatan lapangan, 3) Wawancara, 4) Dokumentasi, 5) Metode tes. Hasil dari penelitian diperoleh bahwa dengan pengaplikasian model pembelajaran *Team Games Tournament* atau metode permainan dapat memberi peningkatan pada kerja sama siswa dan hasil belajar matematika pada siswa. Persentase rata-rata kemampuan kerja sama siswa pada sebelum tindakan 34,5%, siklus I 41,6%, dan siklus II 48,7%. Peningkatan rata-rata nilai matematika siswa yaitu 70,0 pada sebelum tindakan, 73,5 pada siklus I, dan 77,1 pada siklus II.

Kata kunci: *Team Games Tournament*, Hasil Belajar, Kerja Sama, Matematika

Abstract

This research aims to determine the increase in cooperative attitudes and mathematics learning outcomes for class II C students using the *Team Games Tournament* (TGT) learning model. This research is Classroom Action Research which was carried out in two cycles. The subject of this research is Class II C SDN Sondakan No. 11 Surakarta as many as 28 students consisting of 13 men and 15 women. The research method used in this research is descriptive qualitative research. Data collection methods in this research include: 1) Observation, 2) Field notes, 3) Interviews, 4) Documentation, 5) Test methods. The results of the research show that by applying the *Team Games Tournament* learning model or game method, it can improve student cooperation and mathematics learning outcomes for students. The average percentage of students' collaborative abilities before the action was 34.5%, cycle I 41.6%, and cycle II 48.7%. The average increase in students' mathematics scores was 70.0 before the action, 73.5 in cycle I, and 77.1 in cycle II.

Keywords: *Team Games Tournament*, Learning Results, Cooperation, Mathematics

PENDAHULUAN

Mata pelajaran yang selalu diajarkan di setiap jenjang lingkup pendidikan sekolah yakni mata pelajaran Matematika. Pada tingkatan SD ilmu Matematika yang diajarkan disesuaikan dengan tingkatannya, baik itu kelas rendah (Kelas I, Kelas II dan Kelas III) maupun kelas tinggi (Kelas IV, Kelas V dan Kelas VI). Mata pelajaran ini dimulai dari jenjang pendidikan dasar hingga

sampai pada perguruan tinggi.¹ Matematika berbeda dengan ilmu pembelajaran lainnya, matematika lebih mempergunakan bantuan seperti tabel, grafik, serta persamaan dan tidak persamaan di dalamnya.

Menurut Wardhani, matematika sendiri memiliki beberapa standar sebagai satuan pendidikan dasar yang memiliki tujuan diantaranya yakni agar siswa dapat memiliki pemahaman atas konsep matematika, serta dapat menjelaskan mengenai pemahaman konsep dengan pengaplikasiannya secara akurat dan tepat.² Tujuan lainnya yakni bertujuan dalam memecahkan masalah yang mencakup diantaranya kemampuan memahami masalah, menyelesaikan model tersebut serta dapat menjelaskan solusi yang didapatkan.

Tujuan dari adanya proses pembelajaran yang ada di sekolah dengan meletakkan tolak ukur merupakan suatu keberhasilan yang didapat dari proses pembelajaran merupakan sebuah makna dari hasil belajar. Hasil belajar merupakan aktivitas yang dapat mengukur serta manage dan menimbang data dan info yang banyak yang diberikan oleh tenaga pendidik yang telah ikut berpartisipasi dalam menentukan pencapaian dari usaha yang telah dilakukan oleh siswa.³

Terdapat tiga kemampuan aspek di dalam diri siswa yakni kognitif, afektif, dan juga psikomotorik yang di mana ketiga aspek tersebut dapat terjadi peningkatan dengan dibantu oleh mata pelajaran matematika, hal ini tentu saja akan memperoleh manfaat dari aspek tersebut. Untuk dapat menimbulkan rasa senang terhadap matematika maka diperlukan adanya sebuah media penolong yang sekiranya efektif serta efisien di dalam pembelajaran yang akan diterapkan. Hal ini nantinya berguna untuk dapat mencegah rasa malas atau takut pada siswa yang akan mempelajari matematika.⁴

Kenyataan yang harus dihadapi oleh tenaga pendidik saat ini khususnya guru matematika yakni siswa masih menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan juga menakutkan bagi beberapa siswa. Sehingga atas dasar alasan tersebut beberapa siswa memilih untuk tidak mempelajari secara tekun matematika bahkan berusaha untuk tidak memahaminya.⁵

¹ Nurhayati, N., and N. Marliani. "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematika." *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1), 2019.

² Silvana Bayu, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Melalui Model Teams Games Turnament (TGT) Di SD Al-Ittihadiyah." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023).

³ Indah Fajri Hilmi and Mai Sri Lena, "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Di Kelas V Sdn 05 Pasar Baru Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan," *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)* 7, no. 2 (2022). <https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i2.7005>.

⁴ Niataasha Shinta Cindy Wildana, "Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Dengan Media Batang Napier Kerja Sama Siswa Pada Materi Perkalian Kelas Iii Di Sdit Ar-Risalah," *Jurnal Ilmiah Indonesia, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan*, 2020.

⁵ Wildana.

Setelah dilakukan observasi juga ternyata masih ada siswa yang memiliki keterampilan di dalam menghitung yang mendapatkan nilai rendah.

Proses pembelajaran seringkali dilaksanakan secara berkelompok. Hal ini merupakan upaya guru untuk menerapkan pembelajaran berdiferensiasi untuk memenuhi kebutuhan siswa. Namun, pelaksanaan pembelajaran secara berkelompok seringkali tidak berjalan efektif karena saat mengerjakan tugas atau proyek secara berkelompok masih terlihat kurangnya kerja sama antaranggota kelompok. Hal tersebut didukung oleh hasil observasi di kelas IIC ketika berkelompok mengerjakan proyek diorama, masih banyak siswa yang bermain sendiri sehingga hanya beberapa siswa yang terlibat aktif mengerjakan tugas atau proyek tersebut.

Kerja sama antar siswa dalam kegiatan belajar dapat memberikan berbagai pengalaman. Mereka lebih banyak mendapatkan kesempatan berbicara, inisiatif, menentukan pilihan, dan secara umum mengembangkan kebiasaan yang baik. Siswa yang sama-sama bekerja dalam kelompok akan menimbulkan persahabatan yang akrab di kalangan siswa, ternyata sangat berpengaruh pada tingkah laku atau kegiatan masing-masing secara individual. Dengan adanya kerja sama dalam pembelajaran, siswa dapat mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan secara penuh dalam suasana belajar yang terbuka dan demokratis.

Terdapat beberapa alasan yang mempengaruhi kerja sama siswa dan memperoleh nilai yang rendah pada mata pelajaran matematika, salah satunya disebabkan oleh model pembelajaran. Pembelajaran yang menjenuhkan dikarenakan kurangnya kreativitas serta inovasi dari tenaga pendidik yang bersangkutan. Alasan lainnya disebabkan di dalam proses belajar mengajar tenaga pendidik masih menggunakan konsep lawas atau konvensional di dalam memberikan materi. Tenaga pendidik hanya membacakan materi-materi saja dan memberi contoh dan membuat siswa juga hanya mencatat apa yang dijelaskan dan tidak mencontohkan atau mengaplikasikannya pada kehidupan sehari-hari.⁶

Kerja sama siswa dalam belajar adalah kegiatan yang dilakukan dengan sengaja untuk mencapai suatu tujuan dan dilakukan lebih dari dua orang dalam kegiatan kemampuan kerja sama. Menurut Winy mengatakan bahwa ketika siswa bekerja sama untuk menyelesaikan suatu tugas kelompok, mereka memberikan dorongan, anjuran dan informasi pada teman sekelompoknya yang membutuhkan bantuan.⁷ Siswa dapat dikatakan bekerja sama apabila: (1) Terlibat aktif dalam

⁶ Andika Rara Amienati, Ibadullah Malawi, and Albertus Prakoso Lelono, "Peningkatan Hasil Belajar Pembulatan Angka Dengan Metode TGT (Team Game Tournament)," *Journal of Education Research* 4, no. 3 (2023). <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.300>.

⁷ Winy Triana, "IMPROVING STUDENT PARTNERSHIP THROUGH COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE NUMBERED HEADS TOGETHER (NHT) THESE HEALTHY THEMES IS IMPORTANT CLASS V SD NEGERI 55 / I SRIDADI," n.d.

mengerjakan tugas kelompok; (2) Menghargai pendapat dan pekerjaan teman; (3) Memberikan masukan atau pendapat; (4) Saling membantu dan membangun kerja sama.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas II C bersama wali kelas, didapatkan informasi bahwa ketika berkelompok, siswa masih belum bisa bekerja sama dengan baik. Terdapat siswa yang tidak fokus dengan pelajaran yang diberikan, siswa hanya terlihat sibuk dengan aktivitas masing-masing seperti mengganggu teman yang lain, mengobrol hingga membuat kegaduhan di dalam kelas, dan kurangnya interaksi antar siswa ketika mengerjakan tugas kelompok. Ketika diberikan tugas berkelompok siswa mengalami kesulitan, kebanyakan siswa enggan untuk bertanya bagaimana cara memecahkan masalah tersebut sehingga kebanyakan siswa lebih memilih tidak mengerjakan soal yang diberikan tersebut. Hal tersebut ternyata membuktikan bahwa metode lawas atau metode konvensional yang selama ini diberikan guru tidak lagi efektif untuk digunakan pada anak saat ini. Siswa kelas II C memiliki karakteristik siswa yang mudah memahami perintah guru dan aktif di dalam kelas. Hal ini merupakan nilai positif yang dimiliki peserta didik kelas II C dibandingkan kelas yang lain sehingga untuk mengikuti pembelajaran siswa kelas II C dapat berjalan dengan baik.

Untuk dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan di atas maka diperlukan sebuah cara lain atau metode pembelajaran lainnya sebagai sebuah upaya dalam mengajak siswa agar meningkatkan kerja sama dalam berkelompok dan memperoleh hasil belajar yang tinggi pada mata pelajaran matematika. Salah satu cara tersebut yakni dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Menurut Slavin metode ini merupakan salah satu metode pembelajaran yang berkelompok yang sifatnya turnamen yang dimana setiap siswa saling berlomba sebagai wakil dari team kelompok.⁸ Model pembelajaran *Team Games Tournament* ini lebih mengutamakan jiwa solidaritas dengan kerja sama team yang baik dalam bersaing di dalam turnamen akademik. Berdasarkan alasan-alasan tersebut, maka penulis ingin melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di kelas II C untuk membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan sikap kerja sama dan hasil belajar matematika siswa kelas II C.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian kelas II C SD Negeri Sondakan No. 11 dengan jumlah 28 siswa yang terdiri dari 13 laki-laki dan 15 perempuan. Subjek penelitian ditentukan setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas II C. Kelas II C dipilih karena berdasarkan observasi yang dilakukan, pada kelas inilah yang mengindikasikan kerja sama dan hasil belajar matematika yang masih rendah.

⁸ R. E. Slavin, *Cooperative Learning* (Bandung: Nusa Media, 2015).

Metode penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan penelitian *kualitatif deskriptif*.⁹ Creswell and John menjelaskan bahwa penelitian *kualitatif* merupakan penelitian yang berlandaskan pada pemahaman metodologi pada suatu fenomena sosial. Pada penelitian *kualitatif* peneliti berperan sebagai instrumen kunci sehingga diperlukan adanya wawasan dan teori yang bersumber dari jurnal atau dari penelitian sebelumnya.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini meliputi: 1) Observasi, untuk mengetahui seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran; 2) Catatan lapangan, mencatat kejadian penting yang muncul yang belum terdapat pada observasi; 3) Wawancara, digunakan untuk mengetahui respon dari guru; 4) Dokumentasi, untuk memperoleh data-data berupa data sekolah, data siswa, foto, dan video selama melakukan penelitian; 5) Metode tes, untuk memperoleh data yang digunakan dalam menentukan peningkatan hasil belajar matematika. Analisis yang ditujukan dari segi kerja sama siswa, dengan indikator: 1) keterlibatan dalam kerja kelompok, 2) tanggung jawab dalam kerja kelompok, dan 3) kepercayaan dalam kerja kelompok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Pada tindakan kelas siklus I kerja sama sudah terlihat, kemudian peneliti melanjutkan ke tindakan siklus II dengan memperhatikan catatan-catatan pada siklus I. Pada tindakan siklus II kerja sama siswa mulai meningkat, tetapi masih ada satu indikator yang mengalami penurunan pada siklus ke II. Berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan dan berakhir pada siklus II, kerja sama siswa dalam pembelajaran matematika mengalami perubahan ke arah yang lebih baik. Pembahasan terhadap permasalahan penelitian maupun hipotesis tindakan berdasarkan pada analisis data dari hasil penelitian. Hal ini sebagai upaya untuk meningkatkan kerja sama siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Berikut tabel hasil indikator kerja sama siswa:

Tabel 1. Data Jumlah Siswa dan Presentase Indikator Kerja Sama Keterlibatan dalam Kerja Kelompok

Sebelum Tindakan		Siklus I		Siklus II	
Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
10	35,7	12	42,8	15	53,5

⁹ Creswell and John, *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif Dan Campuran*, Edisi Keem, 2018.

Tabel 2. Data Jumlah Siswa dan Presentase Indikator
Tanggung Jawab dalam Kerja Kelompok

Sebelum Tindakan		Siklus I		Siklus II	
Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
7	25	11	35,7	12	39,2

Tabel 3. Data Jumlah Siswa dan Presentase Indikator
Kepercayaan dalam Kerja Kelompok

Sebelum Tindakan		Siklus I		Siklus II	
Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
12	42,8	13	46,4	15	53,5

Berdasarkan tabel 1, 2, dan 3, dapat diketahui bahwa indikator keterlibatan dalam kerja kelompok mengalami peningkatan dari sebelum tindakan 10 siswa (35,7%), siklus I menjadi 12 siswa (42,8%), dan siklus II menjadi 15 siswa (53,5%). Tanggung jawab dalam kerja kelompok mengalami peningkatan dari sebelum tindakan 7 siswa (25%), siklus I menjadi 11 siswa (35,7%), siklus II menjadi 12 siswa (39,2%). Kepercayaan dalam kerja kelompok mengalami peningkatan dari sebelum tindakan 12 siswa (42,8%), siklus I menjadi 13 siswa (46,4%), siklus II menjadi 15 siswa (53,5%). Rata-rata indikator kerja sama pada sebelum tindakan yaitu 34,5%, siklus I 41,6%, dan siklus II 48,7%.

Penelitian mengenai hasil belajar matematika siswa kelas II C dilakukan melalui tes evaluasi pada akhir pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Hasil belajar menunjukkan hasil pemahaman siswa melalui pembelajaran aktif dan menyenangkan. Berikut tabel hasil belajar matematika siswa:

Tabel 4. Data Nilai Matematika Siswa Kelas II C

Sebelum Tindakan	Siklus I	Siklus II
70,0	73,5	77,1

Tabel 4 adalah nilai rata-rata hasil belajar matematika materi pengukuran dari sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai matematika siswa kelas II C mengalami peningkatan dari sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II. Hasil nilai matematika pada siklus I dan II didapatkan dari pengerjaan soal evaluasi materi pengukuran yang berjumlah 5 soal berbentuk essay.

Pada siklus I, pembelajaran dilaksanakan menggunakan *game* "Memanen Ubur-Ubur", di mana setiap kelompok menunjuk perwakilan peserta didik untuk memotong tentakel ubur-ubur yang berisikan soal untuk dikerjakan dalam kelompok. Ubur-ubur yang disediakan memiliki tiga warna berbeda dengan tingkat kesulitan yang berbeda dan poin yang berbeda pula, sehingga masing-masing kelompok harus menentukan tentakel mana yang harus mereka pilih. Pada siklus II, peserta didik bermain *game* kembali dengan mengerjakan soal yang tertutup di depan kelas. Kedua siklus memiliki *game* yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat meningkatkan kerja sama dan hasil belajarnya.

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* ini dilaksanakan melalui beberapa langkah diantaranya yakni materi yang disajikan, belajar dalam satu kelompok, permainan atau turnamen, dan evaluasi. Pada penelitian ini pelaksanaan diawali dengan guru atau tenaga pendidik yang harus mengetahui kemampuan akademik dari siswa sehingga guru dapat membentuk beberapa kelompok heterogen yang berisikan hingga 6 orang siswa.

Berlandaskan pada penelitian yang dilakukan oleh menjelaskan bahwa hasil belajar siswa dapat meningkat sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan pengaplikasian model pembelajaran *Team Games Tournament* atau metode permainan dapat memberi peningkatan sikap kerja sama dan hasil belajar matematika pada siswa. Hal ini sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Amienati yang memperoleh hasil bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁰

Model pembelajaran *Team Games Tournament* atau TGT yang di mana mempergunakan permainan akademik membuat siswa jauh lebih aktif di dalam kelas. Siswa melakukan turnamen atau permainan yang secara tidak sadar mereka juga sedang belajar materi yang diberikan oleh guru. Berdasarkan pada penelitian siswa yang telah diberikan pelajaran dengan metode TGT memiliki sikap berbeda jika dibandingkan dengan metode pembelajaran sebelumnya.¹¹ Perubahan tersebut terjadi pada keaktifan siswa yang turut meningkat, siswa dapat menjalin kerja sama dengan baik dengan teman-temannya yang lain, penjelasan materi yang disajikan dapat menarik minat siswa dan sekaligus siswa memperhatikan dengan baik.

Dari hasil penelitian terbukti bahwa penggunaan model pembelajaran TGT ini dinilai berhasil dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan teori yang menyatakan matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan di SD. Salah satunya adalah materi pengukuran. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang menakutkan bagi siswa, maka guru wajib membuat proses pembelajaran matematika menjadi nyaman dan

¹⁰ Amienati, Malawi, and Lelono, "Peningkatan Hasil Belajar Pembulatan Angka Dengan Metode TGT (Team Game Tournament)."

¹¹ Amienati, Malawi, and Lelono, "Peningkatan Hasil Belajar Pembulatan Angka Dengan Metode TGT (Team Game Tournament)."

menyenangkan. Salah satu pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan model pembelajaran TGT di mana terdapat *game* akademik yang sesuai dengan sifat anak usia SD yang senang bermain. Dengan pembelajaran yang menyenangkan, siswa dapat dengan mudah memahami materi pelajaran dengan cepat sehingga hasil belajar siswa pun dapat meningkat.

Berdasarkan data-data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan kerja sama siswa dalam pembelajaran matematika. Kerja sama siswa meliputi kinerja kelompok dalam menyelesaikan tugas kelompok, kemampuan kelompok dalam memecahkan masalah, dan kemampuan kelompok dalam menjawab pertanyaan dari kelompok lain.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan sikap kerja sama dan hasil belajar matematika siswa kelas II C. Peningkatan sikap kerja sama dan hasil belajar siswa terjadi karena di dalam penerapan model pembelajaran TGT siswa lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media *game* oleh guru akan mempengaruhi pelaksanaan model pembelajaran ini. Berdasarkan kesimpulan dapat disampaikan saran sebagai berikut: (1) Dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) hendaknya peneliti juga memperhatikan pemahaman materi ketika bermain *game*. (2) Guru harus selalu belajar tentang metode dan model pembelajaran yang inovatif kemudian menerapkannya dalam pembelajaran sehingga ada variasi dalam mengajar. Dengan adanya variasi dalam mengajar, siswa akan menjadi antusias dan bersemangat dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amienati, Andika Rara, Ibadullah Malawi, and Albertus Prakoso Lelono. "Peningkatan Hasil Belajar Pembulatan Angka Dengan Metode TGT (Team Game Tournament)." *Journal of Education Research* 4, no. 3 (2023). <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.300>.
- Bayu, Silvana. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Melalui Model Teams Games Turnament (TGT) Di SD Al-Ittihadiyah." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023).
- Creswell, and John. *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif Dan Campuran*. Edisi Keem., 2018.
- Hilmi, Indah Fajri, and Mai Sri Lena. "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Di Kelas V SDN 05 Pasar Baru Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan." *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)* 7, no. 2 (2022). <https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i2.7005>.

Adinda Azhri Salsabila, Minsih: Peningkatan Sikap Kerja Sama dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Kusumawati., K., D. Endah H, and S. Adhi P. “Gaya Belajar Siswa Berprestasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sd Negeri 03 Cibelok Pematang.” *Jurnal Pesona Dasar*, 6 (2) 2018. <https://doi.org/10.24815/Pear.V6i2.12192>,

Nurhayati, N., and N. Marliani. “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematika.” *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1), 2019.

Setianingsih, Dewi, Kunti Dian Ayu Afiani, and Lilik Binti Mirnawati. “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas III Sd Muhammadiyah 8 Surabaya.” *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar* 5, no. 1 (2021). <https://doi.org/10.24929/alpen.v5i1.75>.

Slavin, R. E. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media, 2015.

Triana, Winy. “IMPROVING STUDENT PARTNERSHIP THROUGH COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE NUMBERED HEADS TOGETHER (NHT) THESE HEALTHY THEMES IS IMPORTANT CLASS V SD NEGERI 55 / I SRIDADI,” n.d.

Wildana, Niataha Shinta Cindy. “Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Dengan Media Batang Napier Kerja Sama Siswa Pada Materi Perkalian Kelas III Di Sdit Ar-Risalah.” *Jurnal Ilmiah Indonesia, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan*, 2020.